Друиды Кхорвайра

Часть I

Эберрон

Автор: Кейт Бейкер
Перевод: Ландор
Оформление и Верстка: Валентин Дмалекс
контактный адрес: vdmalex@ua.fm

Игровой Мир Эберрон привносит большое разнообразие для друидов, включая улучшения в механике и нацию, управляемую в значительной степени друидическими верованиями. Однако это разнообразие поднимает дополнительные вопросы. Насколько распространены секты в землях? Нужно ли быть членом секты, чтобы быть друидом? Что произойдет с вашей меткой дракона, когда вы используете способность обращение в животное? Эта статья из четырех частей исследует множество особенностей, связанных с друидами Эберрона и ознакомит вас с друидами помимо Элдиинских Владений, от кровавых охранников Валенара, до диких друидов Демонических Пустошей.

Роль секты

Игровой Мир Эберрон представляет пять друидических сект: Стражи Леса, Скованные с Ясенем, Дети Зимы, Хранители Врат и Певцы Зелени. У каждой секты уникальные цели, традиции и верования. Хранители Врат стремятся защищать природный мир от сверхприродных ужасов, в то время как дети зимы полагают, что природа скоро проредит мир чумой и бедствиями. У каждой группы есть один или больше навыков, которые обеспечивают друидов уникальными способностями, связанными с учением их секты. Вам нет необходимости быть членом секты, чтобы стать друидом, и нет нужды брать уникальную черту этой секты, чтобы стать ее членом. Быть ли членом секты – вопрос веры и предыстории персонажа, и пока вы с Мастером пребываете в согласии по поводу вашей истории, вы можете связаться с любой сектой... или ни с какой не связываться. Вы можете полагать, что Эберрон видит через глаза всех живых существ, а гром – его голос. Этот Эберрон дремлет, но когда он проснется, он уничтожит все города. Эта цивилизация – часть плана мира Эберрон, и так же как кролик роет нору, человек строит город. Как у любого жреца, у вас должна быть основа веры, но как жрец, вам нет необходимости придерживаться одной из основных религий.

Игровой Мир Эберрон представляет черты, не связанные с какой-либо сектой друидов: Тотем Зверя, Облик Зверя и Зверь-Спутник. К тому же Мастер всегда может обеспечить доступ к подходящим навыкам членам новой, созданной им секты. Например, Королевский Лес Бреландии служит домом для небольших отрядов друидов и следопытов, известных как Лесные Тени, описанных в сноске. Хоть Тени и не связаны со Стражами Леса, их цели и методы очень похожи, и Мастер может позволить друидам Теней брать навык Посвященный в Стражи... с ясным пониманием Мастера и игрока, что это не означает связь со Стражами, и что Стражи не признают друида и его заслуги, если он отправится во Владения. Черта секты отображает особый стиль тренировки друидов и должна присутствовать только у членов организованных групп. Однако группы, несомненно, могут развиваться параллельно сектам Элдиина, вместо того, чтобы становиться частью их.

Язык друидов

Все друиды имеют одно общее: знание Языка Друидов, который друиды получают как дополнительный язык при получении их первого уровня по классу. Что это значит? Почему Элдиинский Певец Зелени и ткач маски из Таленты должны говорить на одном языке, не говоря уже об отшельнике, никогда не сталкивавшемся с другим друидом? Если Хранителей Врат тренировал дракон, почему они знают язык Друидов вместо Драконьего?

Язык Друидов – не обычный язык. Вы не учите его так же, как изучается Лесной(Сильван), и даже если вы знаете его, вы не можете научить ему друга, так же как не сможете научить его колдовать обнаружение силков и ям-ловушек. При

©Перевод Студия Фэнтези «PHantom» 2006 г. Не для Коммерческого Использования!!!

получении первого уровня Друида, вы изучаете много таинств магии. Вы изучаете, как говорить с животными, как усмирять их и как прятаться от них. Вы открываете секреты огня. Вы изучаете, как исцелять плоть касанием и как просить растения запутать и поймать ваших врагов. Это лишь некоторые из ваших секретов, и язык один из них. Многие друиды считают, что это первый язык – основной язык самого Эберрона. Некоторые заявляют, что видели надписи на Друидском, вырезанные в горах или сотканные плывущими облаками; Мастеру придется решить, истинны эти истории или являются вымыслом.

Так как только друиды могут выучить язык Друидов, разговор на этом языке может служить способом опознания себя другим, встреченных по пути других друидов. Если вас почти сварили живьем кобольды, обращение к друиду кобольдов на этом языке может спасти вам жизнь. Однако не все друиды - союзники. Мирный отшельник может презирать насильственные действия Скованных с Ясенем или управляемую судьбой работу Детей Зимы. Разговор на Друидском установит простую связь, но если вы только что убили спутника тотема других друидов, они не позволят вам уйти безнаказанным.

Далее: Дальнейший осмотр проблем, с которыми сталкиваются друиды Эберрона!

Лесные Тени

Юго-восток Бреландии занят Королевским Лесом. Этот дождевой лес раскинулся на сотни квадратных километров, и служит домом для множества фантастических существ. Однако прошедшие столетия, лесозаготовка и промышленность уменьшили его. Рыцари Рейнджеры Бреландии патрулируют границы и стараются противостоять действиям браконьеров и бандитов, но лес обширен, и Бреландские рейнджеры редко заходят в его глубины. Чащи леса имеют своих защитников: друидов и рейнджеров, скользящих в тенях так же невидимо, как смещающиеся животные, сопровождающие их. Это Лесные Тени.

Лесные Тени стремятся управлять опасными тварями, ибо этим они предотвращают появление этих монстров на краю леса и торговых дорогах. Но Тени также сражаются с лесорубами и расставляют ловушки на легальных охотников, включая членов Королевского Охотничьего Общества. Многие Рыцари Рейнджеры благодарны Теням за помощь, но по закону страны, эти друиды нарушители и браконьеры: Рыцарь обязан предать Тень правосудию.

В Королевском Лесу располагается пять отрядов Теней, в каждом примерно по двадцать пять членов. Они находятся в постоянном движении, используя Искусство Выживания для нахождения еды и укрытия. Лесные Тени утверждают, что слышат шепот дикой природы, зов, ведущий их в путешествие. Иногда он уводит Тень из его отряда; он даже может вывести его из Королевского Леса на путь искателя приключений.

Большинство из Теней – люди и шифтеры, хотя один из пяти отрядов состоит целиком из гномов. Тени состоят в близком родстве со сместителями, что отражается в их чертах Зверь Тотема, Облик Зверя и Зверь Спутник. Они - мастера незаметности, и многие из друидов Теней берут черту Партизан (из *Герои Сражений*) или один - два уровня в классе Рейнджер, чтобы улучшить навык Скрытности и Бесшумного Передвижения. Методы этой секты схожи с методами секты Стражей Леса, и с разрешения Мастера, персонаж Тень может взять черту Посвященный в Стражи.

бескрайний лес Элдиинских Владений, дает кров многим друидам и друидическим организациям

(иллюстр. Валентина Дмелекса)

Друиды Кхорвайра

Часть II

Эберрон

Автор: Кейт Бейкер
Перевод: Ландор
Оформление и Верстка: Валентин Дмалекс
контактный адрес: vdmalex@ua.fm

(иллюстр. Дориана Калверта)

жизненный путь Кованного, принявшего веру друидов дает ему новые возможности

Друиды Кованные

Многие полагают, что кованные не могут стать друидами. Кованные были созданы человеческими руками; какая может быть связь у кованных с миром природы? Но все же кованные - *живые* механизмы. Большая часть тела кованного состоит из волокнистых нитей, подобных корням дерева. Кованные редко становятся друидами, но некоторые из них стремятся исследовать свою роль в качестве живых существ и усиливать связь с миром природы.

Друид кованный сталкивается с множеством испытаний. Навыки *Адамантиновое Тело* и *Мифриловое Тело* провоцируют утрату доступа кованного к способностям друида, так же, как если бы он носил металлический доспех. Единственный выход для кованного, желающего улучшить защиту и оставаться полноценным друидом, навык *Тело Из Железнодрева*, представленный в *Расах Эберрона*. Есть и положительные моменты: *добряника* и дикий облик обладают лечебным эффектом, но не является частью подшколы лечения, а поэтому, оба эффекта дают полные выгоды друиду кованному.

Обращение в животное – удивительная способность для друида кованного, она позволяет конструкции преодолеть свою частично неживую природу и стать существом из плоти и крови. Когда кованный находится в *облике животного*, он больше не считается механизмом: он теряет расовые иммунитеты и бонус доспеха, получаемые от *Составных Лат* или *Тела Из Железнодерева*. Его нельзя починить использованием *починить повреждение*, но он получает преимущества от заклинаний подшколы лечения. Хотя, в *Расах Эберрона* указано, что друиды кованные сохраняют бонус доспеха и расовые иммунитеты в животном облике, но это неверно.

Пока что те кованные, что присоединились к уже обоснованным друидским сектам, тяготеют к *Стражам Леса*, хотя более старшие *Хранители Врат* выказывают большой интерес в этих возможно бессмертных охранниках.

В то время как некоторые друиды кованные были втянуты в секты Элдиина, сообщения от бродяг и разведчиков наводят на мысль, что в Землях Скорби формируется новая секта: отряд друидов кованных, называющие себя *Последователями Сломанного Пути*. Эти кованные ищут пути, как исправить урон, нанесенный Землям Скорби, и изучают свои связи с природой, восстанавливая жизнь в этих разоренных землях. Отряд авантюристов, путешествующий по Землям Скорби, может обнаружить необычные оазисы, цветущие под заботой группы *Последователей*. Такие области могут служить исключением из правила, что лечащие заклинания не функционируют в *Землях Скорби*, и даже если они заблокированы, друид из *Последователей* всегда может помочь раненым путешественникам, предоставив им *добрянику*... хотя друиды в обмен могут попросить об услуге. Здесь, в Землях Скорби все еще полно работы, и всегда есть ужасы, с которыми надо бороться.

©Перевод Студия Фэнтези «PHantom» 2006 г. Не для Коммерческого Использования!!!

Друиды и Метки Дракона

В то время как меркантильные взаимоотношения домов отмеченных драконом не производят много друидов, члены Дома Вадаа иногда чувствуют зов дикой природы, в то время как наследники Дома Лирандар чувствуют сильную связь с ветром и водой. И, в конце концов, любой персонаж может выбрать путь друида. Так как метка дракона взаимодействует со способностями друида?

Друид сохраняет свою метку дракона, когда он использует *обращение в животное*. Метка фактически остается видимой, как узор на мехе или шкуре друида, и друид может полностью использовать ее способности. Однако метка не жизнеспособна: отмеченный драконом друид, принявший форму жеребца не может произвести потомство лошадей, отмеченных драконом. Распознавание узора метки дракона на животном требует проверку *Отслеживания*; с базовым КС 15, плюс модификаторы, основанные на размерах существа и метки:

Размер существа: Крошечный +8, Маленький +4, Средний +0, Большой -4, Огромный -8

Размер метки: Младшая +8, Средняя +4, Старшая +0, Сибериуса -4

Форма элементали: КС +8. Хоть отметка и остается в облике элементали, ее очень трудно заметить: это неясный узор, отражающийся в воздухе или огне.

По существу, высмотреть мельчайшую метку на крошечном существе требует проверку Отслеживания против КС 31.

Отмеченный драконом Друид может использовать способность *тысячи лиц*, чтобы скрыть свою метку, как при использовании *собственного изменения*.

Животные-спутники и Шаблоны

Если у друида или рейнджера нет конкретно дарованной способности от класса или навыка, он не может взять существо-шаблон в качестве животного-спутника. Согласно *Руководству Игрока*, животное-спутник "абсолютно типично для своего вида" за исключением способностей, дарованных друидом, и *Игровой Мир* ***Эберрон*** указывает на то, что друиды и следопыты не могут иметь созданных при помощи магии спутников. Друид, не покупает своего животного-спутника, и не находит его, а вызывает путем 24-часовой ритуальной молитвы. Вот почему *Игровой Мир* ***Эберрон*** предоставляет альтернативный список спутников для друидов всех религий. И не важно где вы находитесь, важно, где вы обучались таинствам друидов. Валенарский друид всегда может призвать валенарскую верховую лошадь; друид из Демонических Пустошей никогда не сможет призвать валенарскую верховую лошадь, но на 4 уровне он сможет призвать *страшную крысу*... это один из примеров классовой особенности, позволяющий связаться с существом-шаблоном!

Далее: Друиды других культур!

Реинкарнация в Эберроне

Могущественные друиды обладают способностью реинкарнировать павших в бою. Эта сила используется не часто; большинство друидов уважают естественный цикл жизни, и, кроме того, с их недостатком интереса к материальным ценностям, немногие друиды имеют доступ к очень редким и дорогим маслам и мазям, необходимым для исполнения ритуала. Однако если великий герой умирает несправедливой смертью, или пал при исполнении великой службы силам природы, друид может решиться на возвращение его духа в мир живых.

Нижеследующая таблица включает перевертышей/подменышей и шифтеров, наряду с измененными процентными соотношениями, отражающими роли рас Эберрона – такие как сильные связи орков с друидами. Вы не можете быть реинкарнированы как кованный, хотя кованный может возродиться как представитель другой расы. Калаштара нет в списке, но если результат броска кубика гласит "человек", при использовании на духе калаштара, персонаж снова вернется как калаштар. Калаштар, возродившийся другим существом, теряет связь со своим духом кувори, что может ужасно повредить жизненному опыту.

d%	Воплощение	Сила	Ловк	Тело
01-03	Медвежатник	+4	+2	+2
04-08	Перевертыш	+0	+0	+0
09-15	Дварф	+0	+0	+2
16-22	Эльф	+0	+2	-2
23-24	Гнолл	+4	+0	+2
25-31	Гном	-2	+0	+2
32-37	Гоблин	-2	+2	+0
38-42	Полу-эльф	+0	+0	+0
43-49	Полу-орк	2	+0	+0
50-56	Халфлинг	-2	+2	+0
57-61	Хобгоблин	+0	+2	+2
62-71	Человек	+0	+0	+0
72-73	Кобольд	-4	+2	-2
74-78	Людоящер	2	+0	+2
79-88	Орк	+4	+0	+0
89-98	Шифтер	+0	+2	+0
99	Троглодит	+0	-2	+4
100	Другой	?	?	

Персонаж, обладающий меткой дракона, сохранит свою метку дракона даже в новом облике. Однако он не сможет передать метку дракона своим потомкам. Таким образом, *реинкарнация* позволяет встретить орка с *Меткой Шторма*, но она не приведет к созданию целой династии отмеченных драконом орков.

Друиды Кхорвайра

Часть III

Эберрон

Автор: Кейт Бейкер
Перевод: Ландор
Оформление и Верстка: Валентин Дмалекс
контактный адрес: vdmalex@ua.fm

Друидов можно найти в любом месте Кхорвайра, они самые разнообразные, от Сиял Маррайн из Валенара до Хранителей Врат из Теневых Болот. Руководство по Игровому Миру Эберрон и Руководство игрока по Эберрону сфокусированы на друидах западного побережья Кхорвайра. Эта статья рассматривает некоторые традиции друидов востока: халфлингов Талентских Равнин.

Ткачи Масок

В то время как Валенарский воин ищет связь с духами предков через свои героические деяния, друид Таленты верует, что его предки окружают его, воздействуя на все аспекты жизни. Друид служит посредником между мирами и ведет людей в путешествии по жизни. Халфлинги верят, что мертвые уходят в Долларрх, и должны сражаться, чтобы пробить себе дорогу назад в этот мир. У халфлинга есть две вещи, помогающие в этой битве: его скакун и его маска. Дух скакуна халфлинга соединяется с ним в Доллархе, и именно их объединенная сила дает им шанс возвратиться. Его маска удерживает его дух или дух его скакуна (того, кто умрет первым), сохраняя его так, что они смогут объединиться в после смерти. Многие считают, что когда наездник связывается с новым скакуном, дух старого покидает маску, что бы вселиться в новое животное. По некоторым слухам, воины, с помощью особых ритуалов, могут захватить душу поверженных врагов маску и использовать их силу как свою собственную, хотя многие верят, что это темная магия, и она развращает заклинателя и после смерти превратит его в демона.

Одна из первейших обязанностей друида – помощь своим людям в создании их масок духов, вот почему друидов часто называют Ткачами Масок. Друид также выполняет много других важных ролей в своем сообществе. Он исцеляет больных и раненых. Он помогает находить и обучать когтеногов, шустриков и других зверей, от которых зависят кочевые племена. Он служит дипломатом для племени, когда ведет дела с другими племенами, и когда общается с духами природы. А еще он служит рассказчиком и хранителем записей, храня устные традиции своего народа и перенося их следующему поколению.

В то время как Ткачи Масок считают друг друга равными, они больше верны членам своего племени. Даже когда Ткач Масок умирает, не оставив преемника, племя не обратится за помощью к постороннему; вместо этого они просто будут ждать, в уверенности,

Талентские маски духов

Маска духов служит божественное/жреческое фокусирование для друида, следующего традициям изготовления масок. Друиды также знают, как привязать покровительство специфического духа к маске, создавая необычные предметы, содержащие в себе Силу Быка, Хитрость Лисы, Грацию Кошки и другие подобные заклинания. Халфлинги верят, что если всадник и его скакун мертвы, маску следует сжечь, чтобы выпустить духов в Долларрх. Это не защищает владельца маски от Оживить Погибшего и других подобных заклинаний, взаимодействующих с отделенной душой. Есть ли вообще истина в этих верованиях халфлингов - зависит от Мастера!

Истории о пожирателях душ – это сказки для запугивания детей. Однако если Мастер захочет исследовать эти легенды, искатели приключений могут столкнуться с халфлингами, чьи маски позволяют им активировать смертельный звон или хуже того, маски, добавляющие качество Клык Хранителя любому оружию, используемому владельцем.

Хотя маска духов может быть просто символом, как и любой предмет, эти маски жизненно важны халфлингам Таленты. Халфлинг-авантюрист может быть послан на поиски потерянной маски великого героя, чтобы ее можно было уничтожить в соответствии с надлежащими ритуалами.

©Перевод Студия Фэнтези «PHantom» 2006 г. Не для Коммерческого Использования!!!

что духи сами заговорят с одним из детей племени и обучат его тайнам ткачества масок. Ткач Масок редко покидает свое племя, но есть два пути, которыми это может произойти. Иногда молодой друид вызывается духом с приказом выйти в мир, в поисках тайной судьбы, что гораздо важнее его службы племени. Мерзкая альтернатива – могло быть уничтожено все племя. Даже во время междоусобиц вражеские воины постараются не навредить Ткачу Масок, поскольку многие говорят, что убийцу будут преследовать несчастья. Вот и получается, что Ткач Масок может оказаться единственным выжившим членом своего племени. Большинство таких сирот покидают Равнины в поисках новой жизни в этом мире. И та и другая причины могут служить предпосылками для авантюр друида. Дипломатия, Лечение и Актерство (красноречие) – важные навыки для Ткача Масок. Друиды Таленты могут взять черту Посвященный в Певцы Природы, хотя у них нет связей ни с Элдиинской сектой, ни с Теланисом; это просто случай параллельного развития, основанный на ценностях и традициях Ткачей Масок.

Быть друидом – не единственный способ показать почтение духам. Жрецы Таленты обычно поклоняются покровителю Балинору, хотя халфлинги заявляют, что Балинор когда-то был великим охотником Талентских Равнин. Если Мастер использует Книгу Священнослужителя, жрецы из Таленты могут брать себе класс шаман духов.

Далее: Друиды из Валенарских Эльфов!

Об авторе

Кейт Бейкер был страстным фанатом **Dungeons & Dragons,** начиная с начальной школы. Его жизнь совершила поразительный поворот в 2002 году, когда он предоставил мир Эберрон на рассмотрение Поиску Игровых Миров корпорации Wizards of the Coast. В дополнение к разработке Руководства по Игровому Миру Эберрон и приключению *Тени Последней Войны,* он работал для Atlas Games, Goodman Games, и Green Ronin.

(иллюстр. Эрика Деснэма)

Талентский халфлинг

ДРУИДЫ КХОРВАЙРА

ЧАСТЬ IV

Автор: Кейт Бейкер
Перевод: Ландор
Оформление и Верстка: Валентин Дмалекс
контактный адрес: vdmalex@ua.fm

Эта статья о друидах заканчивается обзором еще других традиций востока: Конные дозорные Тайрнадальских эльфов, которые находятся в Валенаре и Аеренале.

Сиял Маррайн Конные Дозорные

Тайрнадальцы сильно уважают силы природы. Многие из величайших героев эльфов были рейнджерами, объединявшими боевые навыки с волшебными связями с миром природы. Во время восстания против великанов Ксен'дрика, друиды Тайрнадала противостояли магии великанов штормами и грозами, и они поддержали ряды эльфийской армии дикими зверьми. Множество друидов присоединилось к битве в животном облике , и величайшие рейнджеры Тайрнадала врывались в битву верхом на друидах, использовавших *обращение в животное*, чтобы принять обличье могучих жеребцов. В одном из наиболее страшных сражений восстания, волшебник великанов из Лиги Сулл'ата наложил ужасное проклятье на друидов противника, навсегда связав их в животном облике. Тайрнадальцы верят, что духи этих защитников природы живут в их потомках, и они считают, что эти существа заслуживают такого же уважения, как и другие исторические герои. Для Тайрнадальской кавалерии, конь – не просто инструмент или оружие. Он – брат, стремящийся к одной с тобой судьбе. Валенарские рейнджеры ценят способность *говорить с животными* как способ укрепить связь со своим скакуном. Обычный Валенарский рейнджер в качестве животного-спутника берет лошадь, и верит, что улучшенные способности лошади – знак, указывающий на корни предков. Друиды, способные наложить *пробуждение* встречаются редко, но некоторые из великих чемпионов современной эпохи ездят на *пробужденных* скакунах.

Сиял Моррайн верхом на Валенарских боевых лошадях

(иллюстр. Эрика Деснампа)

Друиды Валенара служат двум целям. В первую очередь им поручено сохранять родословную эльфийских лошадей. Друиды защищают пастбища, ухаживают за больными лошадьми, и помогают выращивать молодняк. Эти опекуны крови смешиваются со стадом, используя *обращение в животное* и *говорить с животными*, создавая связь между лошадью и эльфом с самых ранних дней. Они также помогают подобрать подходящих друг другу эльфа и его скакуна, работая над созданием связи между наездником и скакуном. Кроме того, Сиял Маррайн - воители. Так же, как их предки сражались с великанами огнем и молнией, современные друиды могут ехать с военным подразделением, обращая силы природы против врагов эльфов.

Конные Дозорные обычно обладают максимальными рангами в навыках *Приручение Животных* и *Езда Верхом*. Многие берут *Сражение Верхом* и связанные с ним отличительные черты; длинный составной лук – традиционное оружие, а *Стрельба*

©Перевод Студия Фэнтези «PHantom» 2006 г. Не для Коммерческого Использования!!!

Верхом – еще один распространенный выбор.

Друиды Сиял Маррайн не могут брать никаких черт связанных с сектами (*Скованный Ясенем*, *Дитя Зимы*, *Посвященный в Хранители Врат*, *Посвященный в Певцы Природы* и *Посвященный в Смотрители*), представленные в *Игровом Мире Эберрон*. Однако Сияльский друид получает доступ к трем дополнительным заклинаниям, которые добавляются к списку заклинаний друида на указанном уровне: 1 уровень - *скакун*; 3 уровень – *призрачный скакун*; 4 уровень - *дух скакуна*. Друид теряет доступ к этим заклинаниям, если он отринул традиции своих людей.

Валенарские лошади

Валенарскую верховую лошадь можно найти на странице 289 *Игрового Мира Эберрон*. Помимо ее увеличенной скорости и Ловкости, Валенарская лошадь может жить до десяти раз дольше, чем обычная; Тайрнадальцы приписывают эту долговечность эльфийской крови, которая, как они верят, бежит по жилам скакуна. Обычному Валенарскому кавалеристу лошадь будет служить десятилетиями, и между ними будет чрезвычайно сильная связь: Валенарец, несомненно, будет мстить любому, кто убьет его лошадь.

С тех пор как Валенарцы прибыли на Кхорвайр, маги-животноводы Дома Вадалис стремились захватить Валенарских скакунов, чтобы произвести династию улучшенных лошадей; Многие бароны Вадалиса мечтали о золоте, которое они могут заработать, продавая стада взращенных магией Валенарских лошадей. Однако до настоящего времени, их попытки не дали результатов. Дом Вадалис приобрел множество Валенарских лошадей за прошедшие десятилетия, но не может заставить их размножаться в неволе; хоть лошади вроде бы и не бесплодные и не под воздействием злобных чар, даже принужденные к размножению при помощи заклинания *очаровать животное*, производят обычное потомство, лишенное невероятных характеристик Валенарской лошади. Мудрецы Дома Вадалис придумали множество различных теорий, чтобы объяснить эту тайну. Некоторые говорят, что усиленные способности Валенарских лошадей – результат того, что они выращены в мощных зонах влияния плана Ириан на Аеренал. Другие думают, что где-то есть небольшое стадо осеменителей(производителей), которое эльфы прячут от шпионов и воров. Третья теория поддерживает идею, что увеличенные способности – результат связи с эльфийскими предками, как и заявляют Тайрнадальцы, и что лошади, разводимые без Опекуна Крови никогда не получат полные дары. Что бы ни было истинным, Дом Вадалис все еще жаждет преодолеть это препятствие, и любой искатель приключений, разгадавший тайну и оказавший помощь в создании им своего собственного стада Валенарских лошадей, будет щедро вознагражден!

Боевая Лошадь, Валенарская

Большое животное
Кубики Хит-Поинтов: 4d8+16 (34 хп)
Инициатива: +3
Скорость: 27 метров (18 клеток)
Класс Доспеха: 15 (-1 размер, +3 Ловк, +3 природный), касат. 12, отороп. 12
Базовая Атака/Захват: +3/+11
Атака: Копыто +6 рукопашный (1d4+4)
Полная Атака: 2 копыта +6 рукопашный (1d4+4)
Зан. Прост-во/Диапазон: 3 м/1,5 м
Специальные Качества: Боевой скакун, зрение при низком освещении, острый нюх
Спас-броски: Стойк +8, Рефл +7, Воля +4
Параметры: Сила 18, Ловк 16, Тело 18, Интл 2, Мудр 16, Обн 10
Навыки: Прыжки +26, Прислушивание +6, Отслеживание +5
Черты: Выносливость, Бег
Среда Обитания: Теплые равнины
Организация: Одомашненная
Серьезность Вызова: 2
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Истинно нейтральные
Улучшенная: 5-9 КХП (Большая)
Корректировка Уровня: —

Большинство Валенарских эльфов использует ездовых лошадей, просто обученных для сражения. Однако существует линия истинных Валенарских боевых лошадей. Такие скакуны никогда не продаются, даже другим эльфам. Воин, ищущий Валенарскую боевую лошадь должен заслужить уважение у Сиял Маррайн и самого коня. Валенарская боевая лошадь чрезвычайно преданна, и скорее умрет, чем примет наездника другой расы. Однако в нескольких случаях Конные Дозорные помогали тем, кто выполнил великую службу Валенару, создав связь с одним из таких скакунов.

Тайрнадальский друид может брать Валенарскую боевую лошадь как животное-спутника на 4 уровне, следуя стандартным правилам для улучшенных животных-спутников. Валенарская боевая лошадь может сражаться, неся всадника, но всадник не сможет атаковать, пока не сделает успешную проверку навыка *Езды Верхом*.

Боевой Скакун (Экс): Всадник на Валенарской боевой лошади получает премию +2 условный бонус к проверкам *Езды Верхом*. Боевая лошадь способна нести легкий средний и тяжелый доспех, хотя Валенарцы редко используют тяжелое защитное облачение для коней.

Переносимая Емкость: Легкая нагрузка для Валенарской боевой лошади - до 135 кг.; средняя нагрузка – 135,1–270 кг. и тяжелая нагрузка – 27-0,1-405 килограмм. Валенарская боевая лошадь может тянуть за собой 2025 килограмм.